

EUROPEAN PATENT OFFICE

Patent Abstracts of Japan

PUBLICATION NUMBER : 2000116946
PUBLICATION DATE : 25-04-00

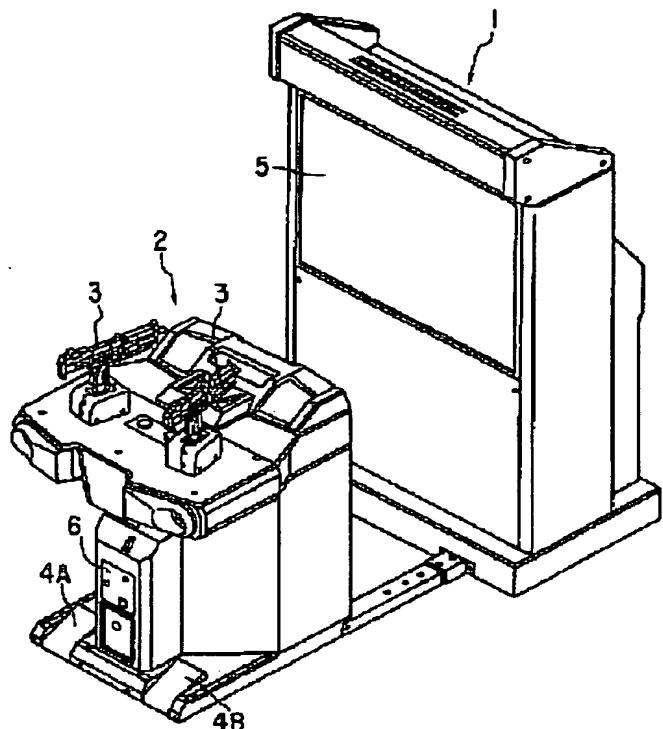
APPLICATION DATE : 20-10-98
APPLICATION NUMBER : 10298197

APPLICANT : TAITO CORP;

INVENTOR : YAMAJI TETSUYOSHI;

INT.CL. : A63F 13/00

TITLE : SHOOTING GAME DEVICE



ABSTRACT : PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a shooting game device capable of changing over a screen in an arbitrary direction and of recognizing target images which have been out of the screen, thereby enabling various expressions having a high degree of freedom and image actions to be made by an improved game performance.

SOLUTION: This game device comprises a display 1 having a display screen 5 for displaying an enemy as a target image for a game; an image data storing section which stores a plurality of main image data including a forward target image element, a leftward target image element as well as a rightward target image element, and a plurality of auxiliary image data indicating an outline of these main image data; a shooting gun 3 directed to the display screen to be operated by a player; a left foot pedal 4A and a right foot pedal 4B disposed near this shooting gun so as to be operated by the player's feet; and a control section for having any one of the respective main image data and respective auxiliary image data within the image data storing section displayed on the display screen, by successively selecting them according to the operation of the shooting gun and the operation of either the left or the right foot pedal.

COPYRIGHT: (C)2000,JPO

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2000-116946

(P2000-116946A)

(43)公開日 平成12年4月25日 (2000.4.25)

(51)Int.Cl.
A 6 3 F 13/00

識別記号

F I
A 6 3 F 9/22

マークド(参考)
T 2 C 0 0 1
F

審査請求 未請求 請求項の数1 O L (全 6 頁)

(21)出願番号 特願平10-298197
(22)出願日 平成10年10月20日 (1998.10.20)

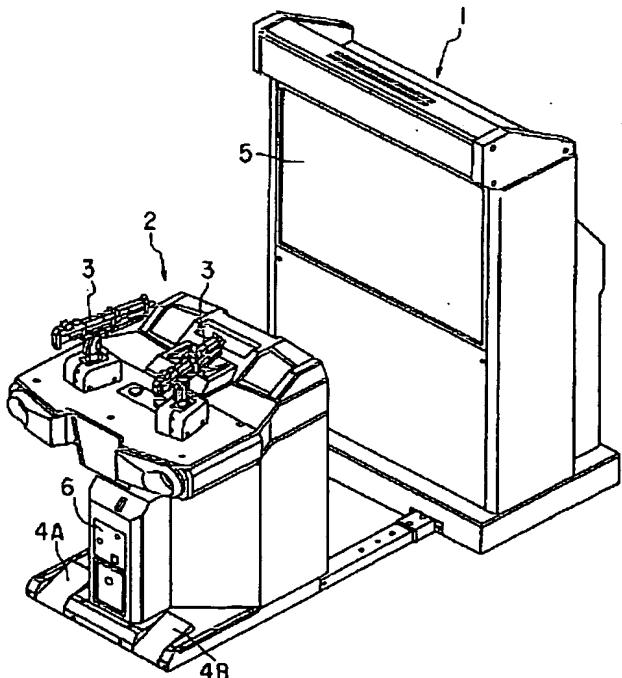
(71)出願人 000132840
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング
(72)発明者 山路 哲由
東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング 株式会社タイトー内
(74)代理人 100058479
弁理士 鈴江 武彦 (外5名)
Fターム(参考) 2C001 AA00 AA07 BA00 BA01 BA05
BB00 BB03 BB04 BC00 BC01
BC07 BD05 CA00 CA08 CA09
CB01 CB03 CC01 CC08

(54)【発明の名称】 射撃ゲーム装置

(57)【要約】

【目的】任意方向に画面を切換えられ、それまで画面外にいた標的画像を認識できるようにすることにより、自由度が高く、映像的にも動きのある多彩な表現ができ、ゲーム性を向上させた射撃ゲーム装置を提供する。

【解決手段】ゲーム用の標的画像である敵を表示するための表示画面5を有する表示装置1と、ゲーム用の前方標的画像要素、左方標的画像要素および右方標的画像要素からなる複数の主画像データを記憶し、かつこれら主画像データの概要を表す複数の補助画像データを記憶した画像データ記憶部12と、表示画面に向けて設けられた遊戯者操作用の射撃銃3と、この射撃銃の近傍に配置された遊戯者足踏み操作用の左足ペダル4Aおよび右足ペダル4Bと、画像データ記憶部内の各主画像データおよび各補助画像データのいずれかを、射撃銃の操作および左、右足ペダルの操作に応じて逐次に選択し、表示画面で表示せしめる制御部10とを具備した。



【0015】図2に、この射撃ゲーム装置の概略の電気ブロック回路を示す。

【0016】図中10は制御部であり、前記表示画面である表示部5と、スピーカを含む前記音発生部11へ制御信号を送るようになっている。

【0017】前記制御部10は、画像データ記憶部12と信号を送受信する。この画像データ記憶部12は、ゲーム用の前方標的画像要素、左方標的画像要素および右方標的画像要素からなる複数の主画像データを記憶している。そして、これら各主画像データの概要を表す複数の補助画像データを記憶している。

【0018】前記制御部10は、前記射撃銃3と、銃照準位置検出部12からの信号を受けるようになっていて、射撃銃3で射撃した際の画面上の照準位置を銃照準位置検出部12が検出して、その検出信号に応じて画面上で処理する。

【0019】さらに制御部10は、前記左ペタル4Aおよび右ペタル4Bと接続されている。これら左、右足ペダル4A、4Bはスイッチ機能を備えていて、後述するように遊戯者が踏み込むことにより表示画面5の切換えを可能にしたものである。

【0020】つぎに、実際の射撃ゲームの内容について説明する。

【0021】図3に示すように、はじめ表示画面5にはコースAである前方の状況が3次元フィールドとして写し出される。すなわち、遊戯者の視線が前方に向かることを表現すべく、カメラCの向きが(1)の前方であるよう設定されている。

【0022】そして、あたかも遊戯者が前方へ歩行するよう、カメラCが前進して表示画面5が変化する。やがて、前方には標的目標である敵Fが出現し、カメラCの前進とともに敵Fの姿が漸次拡大する。

【0023】そこで、遊戯者は上記射撃銃3を構えて照準を敵Fに合せ、敵Fが発砲する以前に射撃する。敵Fを倒せば一定の得点が加算されるなど、所定の処理が行われる。また射撃しても敵Fに命中しない場合は、何度も射撃しても敵Fを倒さなければならない。当然、敵Fを倒す以前に敵Fに射撃され、命中すれば遊戯者が倒されることとなり、得点から減算されるなどの所定の処理が行われる。

【0024】図4は、コースAである遊戯者が左右足ペダル4A、4Bを踏み込んでいない状態の、通常の表示画面5を示す。この表示画面5は、風景および銃を構えて移動する敵Fが漸次拡大する主画面5Aと、この主画面5Aの右上隅に表示されるレーダ画面状の補助画面5Bおよび、主画面5Aの左右両外部に敵が存在する場合に点滅する敵表示文字R、Lを表示するための表示窓5Cとからなる。

【0025】すなわち、主画面5Aは、画像データ記憶部12に記憶される複数の主画像データである前方標的

画像要素、左方標的画像要素および右方標的画像要素を制御部10の制御に応じて写し出す。

【0026】前記補助画面5Bは、遊戯者の周りにいる敵の分布を知るための表示であって、前記画像データ記憶部12に記憶される主画像データの概要である補助画像データを制御部10の制御に応じて写し出す。

【0027】この補助画面5Bにおいて、円の中心に遊戯者がおり、中心から鋭角状の範囲内がその遊戯者の視野範囲であると設定される。二重大丸印は銃口を遊戯者に向けてまさに遊戯者を攻撃しようとする画面内の敵であり、単なる大丸印は所定時間後に遊戯者を攻撃しようとする画面内の敵であり、小丸印は所定時間後に遊戯者を攻撃しようとする画面外の敵を表す。

【0028】このような補助画面5Bの表示と、表示窓5Cにおける敵表示文字L、Rの点滅によって、遊戯者は表示画面5の外部右方もしくは左方に敵が出現し、漸次接近していくことを認識できるようになっている。

【0029】たとえば左方向に敵が存在することを確認して、この敵を攻撃しようとしたら、遊戯者は左足ペタル4Aを踏み込む。再び図3に示すように、カメラCは(2)の方向である左方向に切換って敵を写し出す。すなわち、遊戯者が左側に振り向く設定となる。

【0030】図5に示すように、表示画面5の主画面5Aは遊戯者が振り向いた方向の画面に切換る。補助画面5Bでは、鋭角方向である遊戯者の目視方向が左側に変化して、画面が切換ったことを表している。また、この状態で遊戯者の右方に敵が存在することを表す文字Rが点滅表示している。

【0031】そこで遊戯者は、敵の攻撃以前に、その敵に射撃銃3の照準を合せて射撃しなければならない。敵を倒せば一定の得点が加算され、敵を倒す以前に遊戯者自身が倒されれば得点から減算されるなど、所定の処理が行われることは、ここでも同様である。

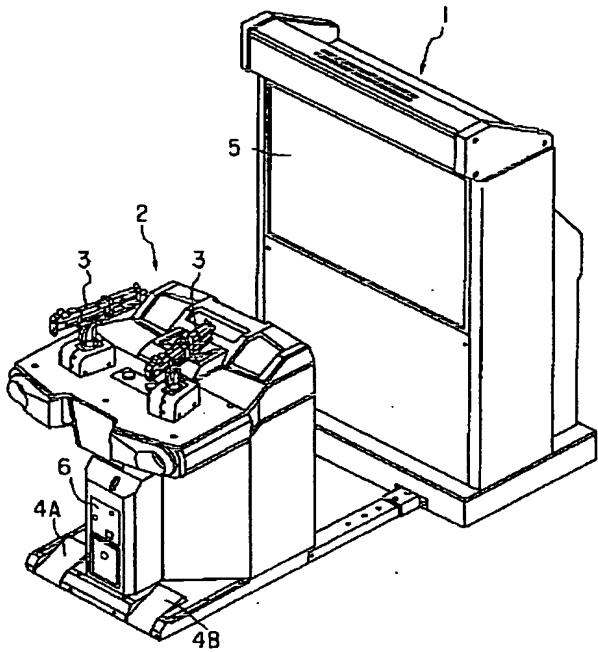
【0032】表示画面5を元の前方画面であるコースAに切換えるには、それまで踏み込んでいた左足ペタル4Aから足を離せばよい。そして、補助画面5Bと表示窓5Cの敵表示文字Rの点滅から右方に敵が存在することを確認したら、遊戯者は右足ペタル4Bを踏み込む。

【0033】再び図3に示すように、カメラCは(3)方向に向いて遊戯者が右方へ振り向く表示となり、敵Rの攻撃以前にその敵Rに射撃銃3の照準を合せて射撃する。再び前方画面であるコースAに戻るには、それまで踏み込んでいた右足ペタル4Bから足を離せばよい。

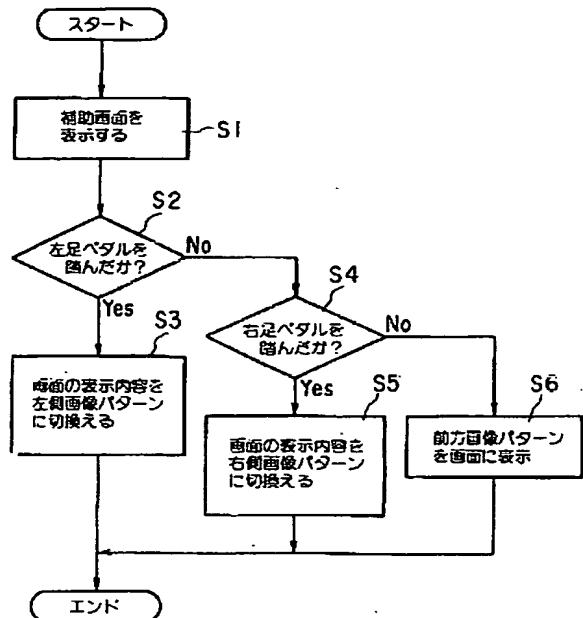
【0034】なお、補助画面5Bと表示窓5Cの敵表示文字R、Lの点滅から、正面以外の左右両側の敵R、敵Lの存在を確認し、かつその敵を倒すまでの一連のゲーム操作については、図6のフローチャートから説明できる。

【0035】ステップS1において、表示画面5右上隅の補助画面5Bにおいて3次元フィールドに存在する全

【図1】



【図6】



【図4】

